



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

PERANCANGAN VISUAL DAN ASET *BOARDGAME* DENGAN TEMA

BERHEMAT BERJUDUL “MARIMAT!”

Laporan Tugas Akhir

Ditulis sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds.)



Nama : Vinita Dewi Wijaya
NIM : 00000008719
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2019

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Vinita Dewi Wijaya

NIM : 00000008719

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir :

PERANCANGAN VISUAL DAN ASET BOARD GAME DENGAN TEMA BERHEMAT BERJUDUL “MARIMAT!”

dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan karya tugas akhir ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Multimedia Nusantara maupun di perguruan tinggi lainnya.

Karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan nara sumber.

Demikian surat Pernyataan Originalitas ini saya buat dengan sebenarnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan serta ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar (S.Ds.)

yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 14 Desember 2018



Vinita Dewi Wijaya



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN VISUAL DAN ASET *BOARD GAME*
DENGAN TEMA BERHEMAT BERJUDUL “MARIMAT”

Oleh

Nama : Vinita Dewi Wijaya

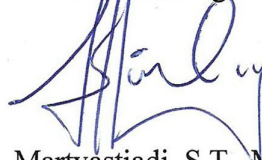
NIM : 00000008719

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

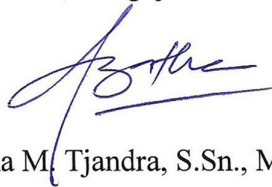
Tangerang, 14 Januari 2019

Pembimbing



Yusup S. Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.

Penguji



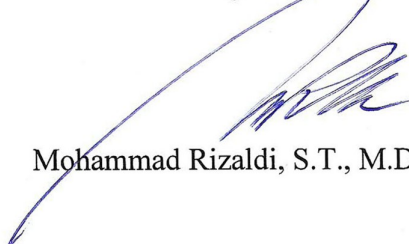
Agatha M. Tjandra, S.Sn., M.Ds.

Ketua Sidang



Nadia Mahazmi, M.Ds.

Ketua Program Studi



Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur saya panjatkan kepada Tuhan YME, atas berkah rahmatnya penulis dapat menyelesaikan Tugas akhir dengan judul: “Perancangan Visual dan Aset *Board Game* dengan Tema Berhemat”

Tugas akhir ini dibuat dikarenakan banyaknya berita tentang susahnyanya berhemat pada zaman sekarang, dari berita-berita ini, dapat disimpulkan bahwa banyak orang yang perlu memahami lebih dalam mengenai berhemat. Akan tetapi, berhemat adalah suatu bentuk aktivitas yang tidak mudah untuk dibiasakan. Akan lebih baik, jika berhemat dibiasakan dari kecil dilakukan. Oleh karena itu dirancanglah *board game* dengan tema berhemat ini yang ditujukan untuk anak kecil agar rasa berhemat dapat ditanamkan dari umur dini.

Dalam perancangan visual dan aset *board game* dengan tema berhemat ini penulis membutuhkan banyak informasi dalam berbagai bentuk seperti studi literatur, studi *existing*, wawancara dan kuesioner. Sumber literatur diambil dari buku-buku yang menjadi landasan penulis dalam perancangan visual dan aset *board game* dengan tema berhemat. Begitu juga dengan studi *existing* dari *game* yang memiliki tema yang serupa. Dengan melakukan wawancara dan kuesioner juga membantu penulis untuk lebih memahami tentang pemahaman anak-anak mengenai berhemat.

Penulis mengucapkan banyak terimakasih bagi seluruh pihak yang telah membantu dalam penyelesaian tugas akhir ini antara lain:

1. Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual
2. Yusup S. Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech. selaku Dosen Pembimbing
3. Nadia Mahatmi, M. Ds. selaku koordinator tugas akhir.
4. Ferdian Kelana, Dr. Alvanov Z. Mansoor dan seluruh orang tua yang telah menjadi narasumber.
5. Semua responden yang telah mengisi kuesioner.
6. Orang tua, keluarga dekat serta teman teman yang selalu mendukung.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini jauh dari kata sempurna dan masih memiliki banyak kekurangan. Oleh karena itu penulis menerima segala kritik dan saran yang bisa di sampaikan oleh pembaca.

Akhir kata, Saya berharap tugas akhir ini dapat di terima dengan baik, dan memberikan bantuan, baik dalam bentuk informasi hingga ide, terhadap pembacanya.

Tangerang, 14 Desember 2018



Vinita Dewi Wijaya

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT.....	ii
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
ABSTRAKSI.....	xiv
ABSTRACT	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah.....	3
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Tujuan Tugas Akhir	3
1.5. Manfaat Tugas Akhir	4
BAB II TINJAUAN PUSATAKA	5
2.1. <i>Game Design</i>	5
2.1.1. Proses <i>Game Design</i>	7
2.1.2. <i>Board Game</i>	16
2.2. Gaya Visual.....	20

2.2.1	Warna.....	21
2.2.2	Layout.....	25
2.2.3	Ilustrasi.....	29
2.3.	Menghemat Uang.....	44
2.3.1	Kebiasaan Menghemat Uang.....	44
2.3.1	Fungsi Menghemat Uang.....	45
BAB III METODOLOGI		47
3.1.	Metodologi Penelitian.....	47
3.1.1.	Kuesioner.....	47
3.1.2.	Wawancara	53
3.1.3.	Studi <i>Existing</i>	58
3.2.	Metodologi Perancangan.....	69
3.2.1.	Perancangan.....	69
3.2.2.	Produksi.....	74
3.2.3.	Perubahan dalam Perancangan	82
BAB IV ANALISIS.....		83
4.1.	Analisis Perancangan	83
4.1.1.	Analisis Desain.....	83
4.1.2.	Analisis <i>User</i>	89
BAB V PENUTUP		95



5.1. Kesimpulan	95
5.2. Saran.....	96
DAFTAR PUSTAKA.....	xv
LAMPIRAN	xvii

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1. Kebiasaan Jajan Responden	50
Gambar 3. 2. Kebiasaan Berhemat Responden	51
Gambar 3. 3. Preferensi Visual Responden	52
Gambar 3. 4. Preferensi Warna Responden	52
Gambar 3. 5. Wawancara dengan Fedian Kelana	55
Gambar 3. 6. Wawancara dengan Alvanov Z. Mansoor	56
Gambar 3. 7. Board Sahabat Alam.....	61
Gambar 3. 8. Kartu “Waroong Wars”	63
Gambar 3. 9. Packaging “Waroong Wars”	64
Gambar 3. 10. Kartu “Saboteur”	65
Gambar 3. 11. Board Game of Life.....	67
Gambar 3. 12. Kartu Game of Life	68
Gambar 3. 13. Pion Game of Life	68
Gambar 3. 14. Sketsa Awal Visual Kartu dan Karakter	73
Gambar 3. 15. Visual Awal Kartu.....	74
Gambar 3. 16. Sketsa Awal Board	75
Gambar 3. 17. Prototype Day.....	76
Gambar 3. 18. Kuesioner Prototype Day	76
Gambar 3. 19. Sketsa Kartu Pasca-Prototype Testing	78
Gambar 3. 20. Visual Digital Kartu Pasca-Prototype Testing	78
Gambar 3. 21. Sketsa Digital Board Pasca-Prototype Testing 1.....	79
Gambar 3. 22. Desain Token.....	80
Gambar 3. 23. Desain Digital Karakter.....	80
Gambar 3. 24. Board Pasca-Prototype Testing 2	81
Gambar 3. 25. Kartu dengan Grid dan Margin	81
Gambar 4. 1. Visual Akhir Kartu	84
Gambar 4. 2. Perbandingan Analisis dengan “Waroong Wars”	84
Gambar 4. 3. Cara Anak Memegang Kartu	85

Gambar 4. 4. Board.....	86
Gambar 4. 5. Visual Akhir Pion.....	87
Gambar 4. 6. Token.....	88
Gambar 4. 7. Packaging.....	89
Gambar 4. 8. Tingkat kesenangan ketika bermain.....	90



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1. Jumlah Uang Saku	49
Tabel 3. 2. Cara Berhemat Responden.....	51
Tabel 3. 3 <i>Quest</i>	71



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: KARTU BIMBINGAN	xvii
LAMPIRAN B: FOTO TESTPLAY	xix



ABSTRAKSI

Banyak artikel yang membahas tentang berhemat dan tips-tipsnya, artikel-artikel ini bisa menggambarkan bahwa banyak orang masih kurang mengerti mengenai berhemat. Penulisan ini ditujukan untuk memberikan contoh-contoh berhemat dengan media yang menyenangkan yaitu *board game* karena *user* dari penelitian ini adalah anak sekolah dasar kelas 4-6, terlebihnya penulisan ini membahas visual dan aset *board game*. Perancangan *board game* sendiri menggunakan metode pengumpulan data kuantitatif serta kualitatif dalam bentuk kuesioner, wawancara, dan studi *existing*. Dari penulisan ini sendiri menghasilkan suatu *board game* dengan tema berhemat. Kesimpulan akhir dari penelitian ini adalah bahwa untuk perancangan suatu *board game* diperlukan beberapa proses penelitian serta sejumlah *test play* sebelum *board game* bisa dikatakan selesai.

Kata Kunci: *Board game*, berhemat, anak, visual, aset.



ABSTRACT

Many articles discussed about saving money and the tips to do it, these articles can show that many people still can't understand about saving money. This paper is intended to show examples on activities that can be done to save money with a fun media which is board game because the user of this paper is children of elementary school grade 4 to 6, especially this paper discussed about the visual and asset of the board game. The process of designing this board game use qualitative and quantitative methods in the shape of questionnaire, interview, and existing study. From this paper resulted in a board game with the theme of saving money. The end conclusion of this research is to design a board game has to go through several process of research and several number of test play before the board game can be said to be done.

Keywords: Board game, saving money, child, visual, ass

